NES-HY-NOE

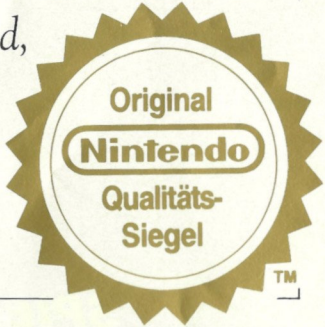
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ICE HOCKEY

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette „ICE HOCKEY“ für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

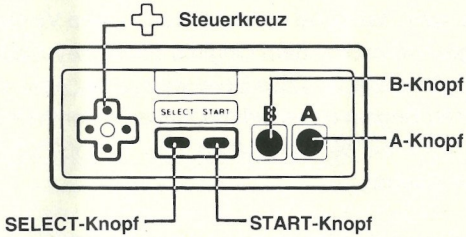
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1988, 1993 Nintendo Co.,Ltd.

Eishockey ist ein hartes, schnelles Wettkampf-Spiel, bei dem jede Mannschaft versuchen muß, den Puck in das gegnerische Tor zu schießen. Ein Spiel besteht aus drei (3) Dritteln, und diejenige Mannschaft, die am Ende die meisten Tore geschossen hat, ist der Sieger.
Ist nach dem letzten Drittel das Spiel unentschieden, wird es durch Strafstöße ("Penalty Shots", in der Anzeige symbolisiert durch PS) entschieden. Steht danach noch kein Sieger fest, geht das Spiel ohne Torwart in eine Verlängerung.
Das Spiel ist nur eingeschränkt mit dem Original Eishockey-Spiel vergleichbar, so gibt es z.B. nur 4 Feldspieler und das Spiel wird ohne "Abseits" gespielt.
Zum Spielbeginn und zu Beginn eines jeden Drittels treffen sich je ein Spieler der beiden Mannschaften im Kreis der Spielfläche zum Anstoß-Bully.
Von da ab geht´s zur Sache!

1. Bedienungsanleitung

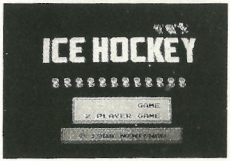
Controller 1: zum Spielen für einen Spieler
Controller 2: zum Spielen für den zweiten Spieler im „2 Player Game“



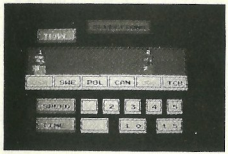
2. Spielauswahl

Drücke während der Spiel-Vorführung den **START-Knopf** um in das Spiel-Auswahl-Menü zu gelangen. Mit dem Steuerkreuz oder dem **SELECT-Knopf** kannst Du zwischen „1 Player Game“ (allein gegen den Computer) und „2 Player Game“ (2 Spieler) wählen. Drücke den **START-Knopf** um Deine Wahl zu bestätigen und das Spiel zu beginnen.

SPIELAUSWAHL



AUSWAHL-MÖGLICHKEITEN



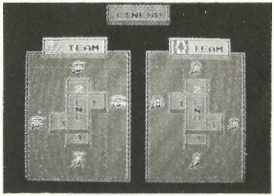
AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

	TEAM	Mit dem Steuerkreuz kannst Du Dein Team und das des Gegners aus den folgenden sechs Ländern aussuchen: **USA** (Vereinigten Staaten von Amerika), **SWE** (Schweden), **POL** (Polen), **CAN** (Kanada), **URS** (Sowjet Union), **TSH** (Tschechoslowakei). **1 Spieler Spiel** **(1)** Dein Team **(C)** gegnerische Mannschaft (Computer) **2 Spieler Spiel** **(1)** Team des 1. Spielers **(2)** Team des 2. Spielers
	GESCHWIN-DIGKEIT	Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Geschwindigkeit des Spielablaufs von **1** (langsam) bis **5** (am schnellsten) aus.
	ZEIT	Mit dem Steuerkreuz kannst Du eine Spielzeit von entweder **7, 10** oder **15 Minuten** auswählen.

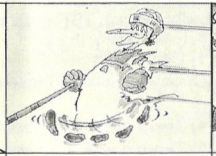
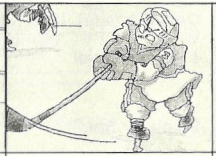
Bist Du mit der Auswahl des Teams, der Geschwindigkeit und der Spielzeit zufrieden, drücke den **START-Knopf** um das Spiel zu beginnen.

Die Mannschafts-Aufstellung

Nun gilt es, die Formation Deiner eigenen Mannschaft nach der körperlichen Verfassung der vier Spieler zusammenzustellen. Durch jeden Druck auf den A-Knopf ändert sich die körperliche Verfassung des Spielers, dessen Nummer blinkt. Mit dem Steuerkreuz kannst Du zwischen den unterschiedlichen Spielern hin und her schalten. Der jeweils angesteuerte Spieler blinkt. Es gibt schlanke, normal gebaute und untersetzte Spieler, jeder mit eigenen charakteristischen Spieleigenschaften. Du solltest deshalb genau über die Zusammensetzung Deines Teams nachdenken!



A-Knopf: Mit dem A-Knopf kannst Du die körperliche Verfassung Deiner Spieler auswählen.
Steuerkreuz: Mit dem Steuerkreuz kannst Du die Spieler ansteuern.

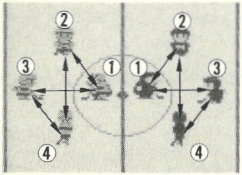
Körperliche Verfassung / Charakteristische Spieleigenschaft			
Stockgewandheit	schnell	Durchschnitt	langsam
Schußstärke	mäßig		dynamisch
Body Check	schwach		stark
Anstoß/Bully	gut		schwach

Bist Du mit der Zusammensetzung Deines Teams zufrieden, kannst Du Deine Wahl bestätigen, indem du den Cursor auf „**END**“ setzt und den A-Knopf drückst. Im „2 Player Game“ ist entsprechend für den 2. Spieler zu verfahren. Danach beginnt das Spiel.

3. So wird gespielt

Anstoß/Bully

Wähle Deine Mannschaftsstellung für den Anstoß aus. Spieler (1) und (3) sind besonders für die Verteidigung geeignet, Spieler (2) und (4) sind hervorragende Angreifer. Spieler (1) führt innerhalb des Kreises den Anstoß aus. Du kannst die Spieler (2) und (4) durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten oder nach oben auswechseln. Zum Austausch der Spieler (1) und (3) mußt Du das Steuerkreuz nach rechts oder nach links drücken. Sobald das Spiel beginnt, können die blinkenden Spieler von Dir gesteuert werden.

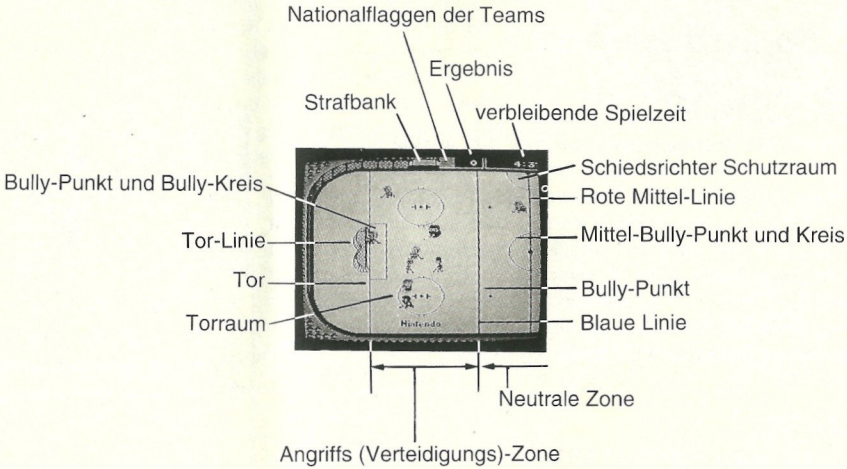


① ← → ②: A-Knopf
③ ← → ④: B-Knopf
① ← → ③: Steuerkreuz
② ← → ④: Steuerkreuz

Pause

Drücke einfach den START-Knopf, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke erneut auf den START-Knopf sobald Du das Spiel weiterspielen möchtest.

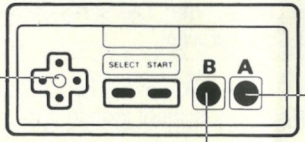
Spielfeld


Nationalflaggen der Teams
Ergebnis
Strafbank
verbleibende Spielzeit
Schiedsrichter Schutzraum
Bully-Punkt und Bully-Kreis
Rote Mittel-Linie
Tor-Linie
Mittel-Bully-Punkt und Kreis
Tor
Bully-Punkt
Torraum
Blaue Linie
Neutrale Zone
Angriffs (Verteidigungs)-Zone

Controller Funktionen

Bei Angriff

Steuerung der Spieler und Richtung von Pässen und Schüssen.

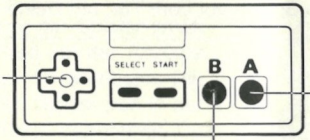


Pässe und Zweikämpfe um den Puck

Schießen (die Schußstärke hängt davon ab,wie lange die Taste gedrückt wird)

Bei Verteidigung

Steuerung der Spieler und des Torhüters



Körperangriff (Body Check) und Zweikämpfe um den Puck

- Umschalten der blinkenden Spielfigur auf die, die dem Puck am nächsten ist
- Verstärkt die Verteidigungs-Kraft vor dem eigenen Tor

B-Knopf Spiel-Techniken

Schießen	Durch Drücken, Halten und plötzliches Loslassen des B-Knopfes kannst Du schießen. Die Schußstärke hängt davon ab, wie lange Du den B-Knopf drückst.
Antäuschen	Wenn Du den B-Knopf nur kurz drückst, geht Dein Spieler zwar in Schußposition, schießt jedoch nicht.
Spieler-Auswechsel	Damit kannst Du den blinkenden Spieler gegen den austauschen, der dem Puck am nächsten ist.
Verstärken der Verteidigung	Wenn Du den B-Knopf ständig gedrückt hälst, versammeln sich Deine Spieler vor dem Tor, um Deine Verteidigung zu verstärken.

Eishockey Regeln

(unerlaubter Weitschuß/„Icing")

Wird der Puck von einer der Mannschaften aus einer Position der eigenen Spielhälfte über die gegnerische Tor-Linie geschossen und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft - mit Ausnahme des Torwarts - berührt ihn, wird das Spiel unterbrochen und „Icing" gepfiffen. Der Puck wird dann in die Verteidigungs-Zone derjenigen Mannschaft gebracht, die für das „Icing" verantwortlich war. Ein Bully wird ausgespielt.
Kein „Icing" wird gepfiffen, wenn der Puck durch den Torraum geschossen wird oder das gegnerische Team durch Strafzeiten mit weniger Spielern spielen muß.

Vom Handgemenge zum Power-Play

Durch eine schnelle Druckfolge auf dem A-Knopf wird um den Puck gekämpf. Dauert dieser Zweikampf zu lange, greifen die umstehenden Spieler mit in den Kampf ein und ein Handgemenge entsteht. Einer der Spieler erhält dann vom Schiedsrichter eine Strafzeit auf der Anzeige und muß für eine bestimmte Zeit auf die Strafbank. Die Angriffe derjenigen Mannschaft, deren Spieler nun in der Überzahl sind, werden als „Power-Play" bezeichnet. Du mußt folgendes beachten: obwohl es durch das schnelle Drücken des A-Knopfes einfacher ist, den Puck zu erwischen - jedoch auch leichter, sich dabei Strafzeiten einzuhandeln - wird diejenige Mannschaft, die einen Zweikampf um den Puck beginnt, weit häufiger durch Schiedsrichter-Entscheidungen benachteiligt.

Auswahl der gegnerischen Spieler-Aufstellung

Ist es Dir gelungen, alle Mannschaften in der schnellsten Spielstufe (5) zu besiegen, darfst Du die Spieler-Aufstellung in der gegnerischen Mannschaft selbst vornehmen.
("LINE UP"-Bildschirm)

Verbessere Deine Schlenz-Technik

Sobald Du mit Hilfe des B-Knopfes genug Schußstärke angesammelt hast, kannst Du den Puck auch schlenzen. Diese Technik erlaubt es Dir, den Puck eines angreifenden Gegners zu schlenzen.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Grßostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN